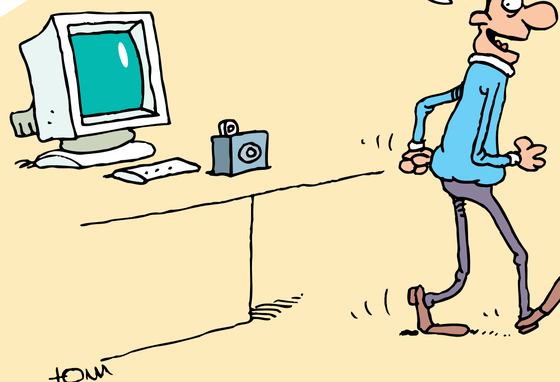
Snelcursus fotobewerking

De ideale foto in éé

Digitale kiekjes zijn net als de papieren variant zelden perfect. Het voordeel van digitale beelden is dat je er achteraf nog iets kan aan doen. Gewoon even op je computer zetten en je fotobewerkingsprogramma openen. In deze minicursus belichten we enkele veel gebruikte functies waarmee je een foto snel opsmukt.



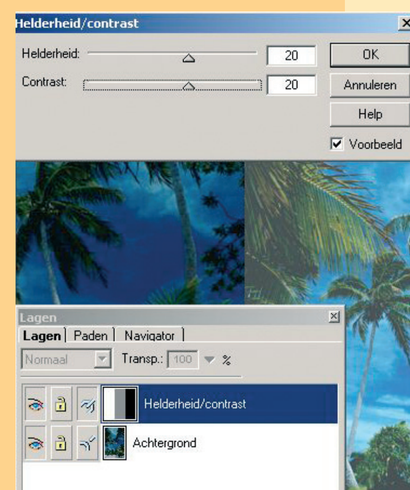
In deze snelcursus fotobewerking bespreken we kort de handigste verbeteringsfuncties van Foto- en beeldbewerking, een grafisch programma van Easy Computing (€ 39,95). De functies zijn echter ook terug te vinden in andere, gelijkaardige software. Je hoeft dus niet noodzakelijk dit specifieke pakket in huis te hebben om de principes te volgen. Met de hulp van de helpfunctie of handleiding van jouw pakket lukt het ook wel. Haal alvast enkele digitale kiekjes boven die voor verbetering vatbaar zijn.

Aanpassings-lagen

De betere beeldbewerkingssoftware beschikt doorgaans over de mogelijkheid om te werken met lagen. Het principe is relatief eenvoudig: je opent een beeld dat wordt gezien als de achtergrond. Vervolgens wil je allerlei bewerkingen doen met dat beeld, elementen toevoegen aan de foto enzomeer. Dit alles kan je doen aan de hand van lagen (of aanpassingslagen) die je best kan zien als doorschijnende vellen papier die je over de foto legt. Op die vellen staan dan de bewerkingen, de beeldelementen, enzovoort, die je aan het oorspronkelijke beeld (de achtergrond dus) wil toevoegen. Het voordeel is dat je snel ziet welk effect zo'n laag heeft én dat je het oorspronkelijke beeld ongemoeid laat. Dat maakt het extra gemakkelijk terug te keren op je stappen.

Licht en kleur

Er lopen meerdere wegen naar de ideale foto, maar beginnen doen ze allemaal met heldere en frisse kleuren. De kwaliteit van je digitale camera of scanner kan die kwaliteit flink bezoedelen. Gelukkig zitten er gereedschappen in beeldbewerkingssoftware die je kleuren weer tot leven kunnen wekken. De kortste weg is waarschijnlijk het gereedschap Helderheid/Contrast. Zoals je in het kaderstukje kan lezen, gaan we hier aan de slag met aanpassingslagen. Beschik je in jouw programma niet over dergelijke lagen, dan kan je de gereedschappen ook los laten op je originele beeld. De hier besproken functie vind je doorgaans in het menu AFBEELDING, EFFECTEN of CORRIGEREN. Wij kiezen echter voor LAGEN, NIEUWE AANPASSINGSLAAG en HELDERHEID EN CONTRAST. Ons beeld is aan de donkere kant. Daarom voeren we de waarde voor helderheid op door de driehoek naar rechts te verschuiven. Het beeld wordt meteen wat lichter. De kleuren blijven echter flets en dat verhelpen we met de contrastregelaar. Ook die verschuiven we naar rechts. Daarmee vergroten we de verschillen tussen de donkerste en lichtste waarden in het beeld, waardoor er meer contrast en levendigheid ontstaat. Weet dat je in het venster LAGEN de aanpassingslaag kan verbergen met een druk op de knop met het oog. Zo zie je meteen het verschil en kan je het resultaat van de bewerking beoordelen. Ben je niet tevreden, dan dubbelklik je op de laag om de waarden aan te passen, of klik je op het rode kruis om de laag te verwijderen.

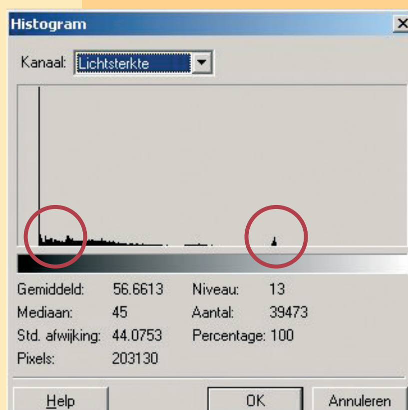


Wat een beetje helderheid en contrast kan doen met een foto.

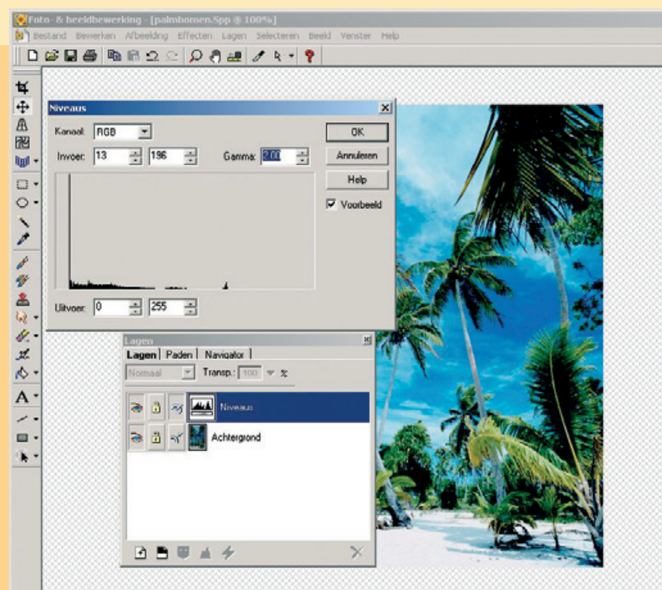
n uur

Histogram en niveau

Heb je geluk, dan zit er ook een histogramfunctie in je programma. Die kan je helpen bij het opfleuren van je beeld. In Foto- en beeldbewerking vind je het Histogram in het menu **Afbeelding**. Je krijgt een grafiek te zien die de x-as snijdt op twee plaatsen. Idealiter is dat helemaal links en rechts. In de praktijk is dat zelden het geval. Plaats de cursor op de x-as waar die wordt gesneden in het begin en het einde van de grafiek. Je ziet een getal achter **Niveau** verschijnen. Bij ons zijn dat de waarden 13 en 196. Sluit het dialoogvenster Histogram en klik op **Lagen**, **Nieuwe Aanpassingslaag** en **Niveaus**. Hier vullen we bovenaan, bij **Invoer**, de waarden in die we net in ons histogram hebben afgelezen. Links de laagste waarde, rechts de hoogste. Plaats de cursor vervolgens in het invulvenster bij **Gamma** en beoordeel alvast het resultaat van de niveauaanpassing. Als het beeld nog wat lichter mag zijn, dan verhoog je de gammawaarde stapsgewijs tot je tevreden bent.



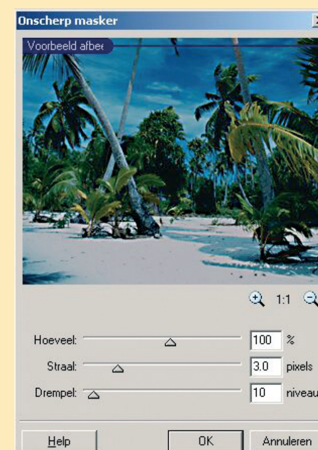
Terwijl je de cursor over de x-as beweegt, verandert de waarde bij Niveaus. Noteer de hoogste en laagste waarde.



Vul de laagste en hoogste waarden van je histogram in bij de respectievelijke invoerwaarden.

Scherper beeld

De kleuren van ons beeld zijn in orde. Als je een erg vaste hand hebt, dan zijn je digitale beelden misschien haarscherp. Ben je daar niet zo zeker van, dan kan je de verschillende verscherpingsgereedschappen eens uitproberen. Je vindt ze in het menu **Effecten**, **Verscherpen**. Foto- en beeldbewerking biedt hier drie mogelijkheden: **Verscherpen**, **Scherper** en **onscherp masker**. De functie **Verscherpen** zelf versterkt de verschillen die bestaan tussen aangrenzende *pixels* met een verschillende kleur. Je kan de filter meermaals achter elkaar gebruiken, maar je zal merken dat het resultaat vaak niet bevredigend is. De functie **Scherper** doet eigenlijk hetzelfde als **Verscherpen**, maar dan 'straffer'. Enkele malen op **Verscherpen** klikken, levert m.a.w. hetzelfde resultaat op als één keer op **Scherper** klikken. Wij verkiezen de derde uit het rijtje, **Onscherp masker**, omdat hier enkel de gebieden van een foto waarin randen te zien zijn, worden aangepakt. In het dialoogvenster van **Onscherp Masker** zie je drie schuifregelaars staan. De bovenste, **Hoeveel**, duidt de kracht aan waarmee de filter wordt toegepast. Start bijvoorbeeld met 100. **Straal** duidt het aantal te bewerken pixels aan, tellend vanaf de kleurrand. Hoe hoger de resolutie van je beeld, hoe meer pixels je kan aanduiden. Begin bijvoorbeeld met 3. **Drempel** ten slotte geeft aan hoeveel de kleurwaarden tussen aangrenzende pixels mogen verschillen vooraleer het effect zal plaatsgrijpen. Hoe hoger de drempelwaarde, hoe minder vlakken in het beeld zullen bewerkt worden. Korrelige beelden voorzie je best van hogere waarde om bijkomende ruis te vermijden. Start bijvoorbeeld met 10. We hebben de waarden 100, 3 en 10 ingevuld en krijgen meteen te zien in het voorbeeldvenster wat het effect zal zijn. Zie je geen effect, dan kan je de drempelwaarde verlagen óf de hoeveelheid en straal verhogen. Wel opletten met de waarden voor straal: als je die te fel opdrijft zal het detail verdwijnen op bepaalde plaatsen in je foto. Zie je een lichtzweem verschijnen dan is het effect te krachtig. Ruis duidt op een te lage drempelwaarde.



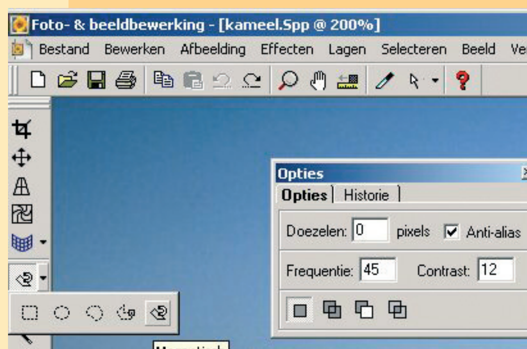
De functie Onscherp masker geniet de voorkeur als het aankomt op het scherper maken van beelden.

VAKTAAL

Pixel: Samentrekking van Picture Element, ook wel beeldpunt genoemd. Een pixel is de kleinste eenheid van een digitale illustratie. Elke pixel heeft meestal zijn eigen coördinaten voor plaats, helderheid en kleur.

Spelen met kamelen

Ons strand is in orde wat kleur en scherpte betreft. Hoog tijd voor wat trucage. We hebben er een vakantiefoto uit Egypte bijgehaald. Kwestie van wat te spelen met kamelen. We willen met andere woorden een kameel vanuit een ander beeld op ons strand zetten. Het eerste gereedschap dat we daarvoor nodig hebben heet MAGNETISCH (klik op STANDAARDSELECTIEGEREEDSCHAPPEN en kies voor MAGNETISCH). Dit gereedschap gaat zelf op zoek naar contrasten in het beeld om zo de lijnen van een te selecteren beeldgedeelte te bepalen. Dit gereedschap zet dus zelf nodes neer op verschillende plaatsen. Je kan ze ook nog handmatig toevoegen door te klikken op de linkermuisknop. Je kan een node ook verwijderen – en dus terugkeren op je stappen – door op de DELETE-toets te drukken. Een selectie sluiten doe je met een dubbele klik (dat geldt ook voor het gebruik van het selectiegereedschap VEELHOEK). De fijnheid van het Magnetische selectiegereedschap kan je bepalen door te klikken op OPTIES in het menu BEELD. Hoe hoger de frequentie, hoe meer nodes het gereedschap zal zetten. Als er geen grote verschillen zijn tussen het te selecteren gedeelte en de achtergrond, kan je ook het contrast verlagen. Let ook op de vierkantjes onderaan in het dialoogvenster. Daarmee kan je een nieuwe selectie maken, selecties toevoegen, verwijderen of een doorsnede maken tussen meerdere selecties. We hebben onze kameel minutieus omlijnd met ons selectiegereedschap en de selectie gesloten met een dubbele klik. Wat ons nog rest te doen is klikken op KOPIËREN in het menu BEWERKEN.



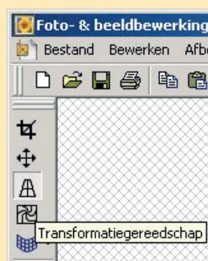
De fijnheid van het selectiegereedschap Magnetisch bepaal je in het dialoogvenster Opties.



We hebben de kameel gevangen en kopiëren hem naar het klembord.

Juiste proporties

We keren terug naar het strand, of tenminste het beeld ervan. We kiezen in het menu BEWERKEN voor PLAKKEN, ALS NIEUWE LAAG. Als alles goed is verlopen, dan hangt er nu een kameel in de bomen. Hij is met andere woorden te groot voor de achterliggende afbeelding. Hier komt het TRANSFORMTATIEGEREEDSCHAP van pas. Als de kameel nog steeds de actieve laag is (in het dialoogvenster Lagen is ze blauw gekleurd), dan wordt het beestje meteen omkaderd door een rechthoek. Op die rechthoek zie je kleine vierkantjes die je kan aanklikken en verslepen. Om de kameel te verkleinen bijvoorbeeld. Klik je gewoon ín de rechthoek dan kan je de kameel van plaats veranderen. Het wordt nog leuker als je een keertje op de CTRL-toets drukt: dan kan je de kameel roteren. Hou je de CTRL-toets ingedrukt en neem je een vierkantje beet op een hoek van het kader, dan kan je die ene hoek verslepen terwijl de andere blijven staan. Zo vervorm je dus het beeld. In ons geval krijgt de kameel een nek van een giraf.



Met het transformatiegereedschap kan je een selectie of laag verplaatsen, schalen, roteren of schuintrekken.

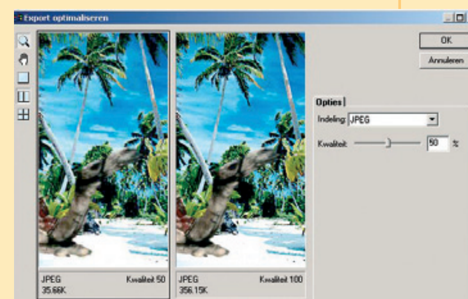


De kameel krijgt een nek van een giraf.

Bewaren voor nageslacht

Omdat we hebben gewerkt met lagen kunnen we het beeld niet zomaar bewaren en later openen in een ander programma. We moeten eerst alle lagen samenvoegen of het beeld exporteren. In het eerste geval kunnen we achteraf geen bewerkingen meer uitvoeren op de afzonderlijke lagen. De kameel is dus voor eens en altijd op die grootte vastgepind op het strand. Lagen samenvoegen doen we in het menu LAGEN, ALLES SAMENVOEGEN.

Het lijkt ons echter een beter idee het beeld met de afzonderlijke lagen te bewaren en vervolgens een nieuw beeld te exporteren naar bijvoorbeeld jpg-formaat. Dat doen we via de functie EXPORTEREN in het menu BESTAND. Het leuke daarbij is dat we de exportfunctie in grote mate zelf kunnen sturen. Als we drukken op OPTIMALISEREN krijgen we een nieuw dialoogvenster te zien. Links klikken we op de knop met het blauw vierkantje dat in twee is opgedeeld. We klikken op de linkse kameel en verslepen nu rechts de schuifregelaar bij kwaliteit. Je ziet onder de linkse kameel de waarden veranderen voor kwaliteit en grootte. Je ziet echter ook het beeld zelf veranderen. Nu kan je dus zelf bepalen hoeveel je aan kwaliteit wil inboeten om een kleiner beeld te bekomen. Handig als je bepaalde beelden op een externe drager wil zetten, of op het internet.



Met de exportfunctie kan je beelden omzetten in jpg-formaat en daarbij zelf bepalen hoeveel kwaliteit je wil inboeten om beelden kleiner te maken.

— Jo Verluyten —